

# Indice

## 7 Introduzione

La fantascienza ovvero della postmodernità

### **CAPITOLO 1 - DAL MODERNO AL POSTMODERNO**

13 La crisi della modernità e la fine della metafisica (*2001: Odissea nello spazio*)

22 Il nuovo blockbuster-pastiche (*Star Wars*)

29 Alieni e trascendenza (*Incontri ravvicinati del terzo tipo*)

### **CAPITOLO 2 - POSTMODERNO**

35 Il nuovo moloch tecnologico (*Blade Runner*)

46 Spazio e tempo nel postmoderno (*Dune*)

54 Il villaggio globale come grande fratello (*Brazil*)

62 Dall'analogico al digitale: la società dell'informazione  
(*Videodrome ed eXistenZ*)

70 Il virtuale (*Matrix e Avatar*)

86 L'identità multipla (*Strange Days e Inception*)

100 Problemi bioetici (*Gattaca, A.I. Artificial Intelligence e Wall-e*)

119 Bibliografia